Lettre d'information Design Express Benelux www.designexpress.eu Numéro 20 - Avril 2009



Dispatch 20

© raumgleiter.com (Arch. V. Gloor)

Design Express®
Creative Software for the Real World

Design Express Malines (BE)
Kleine Heide 26
2811 Malines (Leest)
Tel.: 015/71.96.00

Design Express Gouda (NL)
Oosthaven 57
2801 PE Gouda
Tel.: 078/613.94.39

Design Express Heusden-Zolder (BE)
O.L. Vrouwstraat 94
3550 Heusden-Zolder
Tel.: 015/71.96.00

VECTORWORKS 2009

VECTORWORKS 2009 – EN AVANT TOUTE AVEC UN NOUVEAU MOTEUR

Plus rapide, plus efficace, plus précis. Vectorworks 2009 déplace à nouveau les limites du logiciel CAO. Avec Parasolid, Vectorworks dispose d'un nouveau moteur puissant. Ce nouveau moteur de modélisation a déjà fait la preuve de sa qualité, ses performances, sa rapidité et sa précision dans l'industrie automobile et aéronautique.

Parasolid est invisible mais néanmoins important pour Vectorworks car il signifie :

- **Une précision absolue lors du dessin en 2D**
- **Une plus grande fiabilité lors de la modélisation en 3D**
- **Une rapidité d'utilisation supérieure**
- **Encore plus de convivialité**

Vectorworks prouve, avec cent et une autres améliorations visibles, qu'il demeure le leader des logiciels CAO 2D et 3D.



VECTORWORKS 2009 - LES NOUVEAUTÉS LES PLUS MARQUANTES

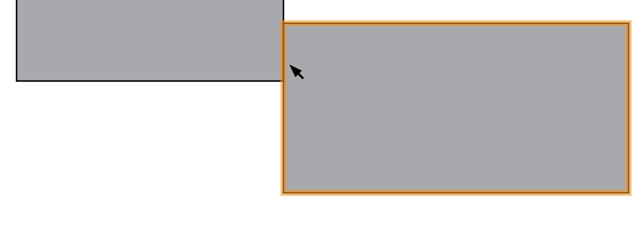
- Nouveau moteur Parasolid pour une précision, une fiabilité et une vitesse absolues
- Curseur intelligent avec aide totalement nouvelle à la construction, à la saisie et à la sélection
- Outil « Créer un objet similaire » : Vous reprenez tous les paramètres d'un seul clic
- Dans les dessins PDF, le curseur saisit les sommets d'angle, les milieux, etc.
- Modélisation 3D libre, sans limite
- Positionnement exact des objets ultra-rapide, y compris dans des murs
- Saisie rapide et simple de points, grâce à une nouvelle fonction zoom
- Travail plus efficace et plus souple au moyen de symboles
- Déplacement des illustrations, DWG, PDF, etc. directement du bureau dans le dessin

VECTORWORKS 2009 – DESSIN RAPIDE GRÂCE AU CURSEUR INTELLIGENT

LE SMARTCURSOR ™ VOUS PERMET DE DESSINER AVEC PRÉCISION ET DE GAGNER DU TEMPS. LE POINTEUR INTELLIGENT A ÉTÉ TOTALEMENT REMANIÉ, CE QUI VOUS PERMET DE TRAVAILLER AVEC ENCORE PLUS DE PRÉCISION ET DE RAPIDITÉ. VOUS OBTENEZ LES BONNES INFORMATIONS AU BON MOMENT, SANS DEVOIR INTERROMPRE LE DESSIN.

FINI LES ERREURS DE SÉLECTION

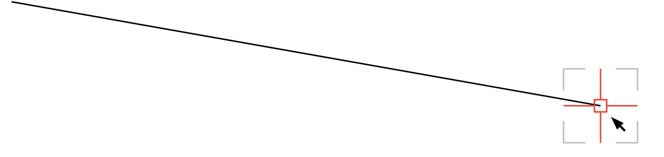
Plus d'erreurs de sélection ! Lorsque vous passez avec le curseur sur les objets, les objets qui peuvent être sélectionnés s'affichent en surbrillance. Ainsi, vous savez avant même de faire réellement votre choix si vous sélectionnez le bon objet, même si les objets sont superposés ou adjacents. Cette indication facilite également l'alignement d'objets : Déplacez la souris sur le dessin jusqu'à ce que l'objet voulu apparaisse en surbrillance, activez l'alignement - et le tour est joué.



Les objets sélectionnables apparaissent en surbrillance lorsque vous les survolez avec le curseur.

SAISIR DES POINTS SANS DIFFICULTÉ

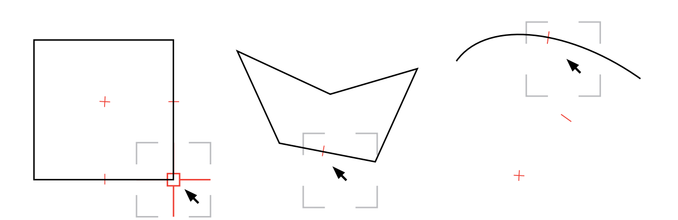
Dès que le curseur détecte un point – par ex. le sommet d'un angle – un viseur signale très clairement ce point. Cliquez et dès lors vous saisissez immédiatement ce point.



Les sommets d'angle et les milieux sont indiqués immédiatement.

SAISIR RAPIDEMENT LE MILIEU

Désormais, il vous suffit de placer le curseur sur une ligne ou un côté pour voir directement son milieu (point central). Un marquage signale le milieu que vous pouvez saisir directement. Cela vous fait gagner énormément de temps si vous travaillez, par exemple, avec de longs segments de droite ou avec des arcs de grand rayon.



Le milieu est visible immédiatement.

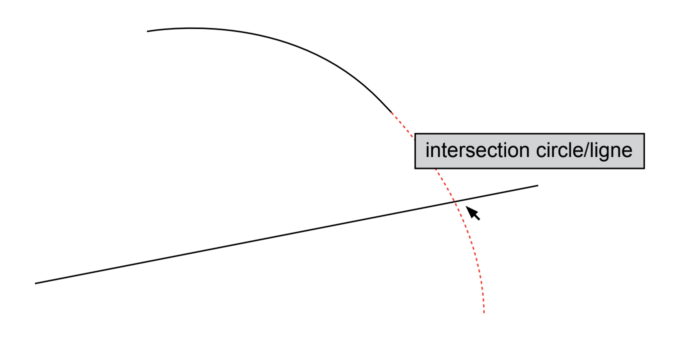
DES POINTS AUXILIAIRES INTELLIGENTS

Déterminez vous-même la durée pendant laquelle le curseur peut reposer sur un point avant qu'il soit interprété comme un point auxiliaire. En configurant par exemple sur 1 seconde, vous évitez de produire subitement toutes sortes de lignes auxiliaires lorsque vous vous déplacez à l'aide du curseur sur le dessin. Et lorsque vous introduisez des dimensions par rapport à un point zéro relatif, vous obtenez une croix auxiliaire qui souligne le point d'aboutissement. Un petit paramétrage pour un grand résultat !

AIDE AU DESSIN AMÉLIORÉ

À partir de Vectorworks 2009, vous pouvez également dériver des lignes auxiliaires à partir d'arcs de cercle. Vous trouvez ainsi immédiatement l'intersection entre le prolongement d'une ligne et l'arc de cercle prolongé fictivement.

Un des nombreux autres nouveaux outils consiste à placer des lignes auxiliaires sous un angle au choix et à aligner à l'aide de cette ligne auxiliaire les objets que vous devez encore dessiner.

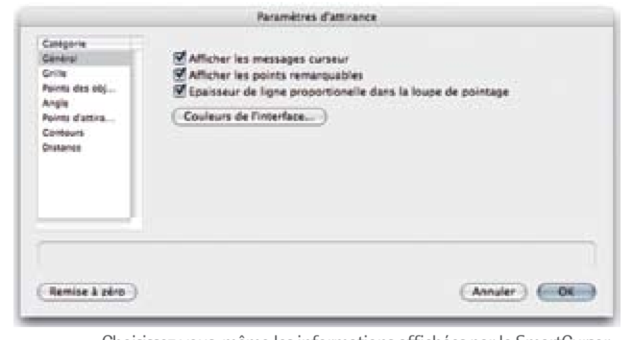


Désormais, vous pouvez dériver des lignes auxiliaires d'arcs de cercle.

À VOTRE MEILLEURE CONVENANCE

Le curseur intelligent ne signifie toutefois pas qu'il vous submerge d'un flot d'informations. En effet, vous pouvez configurer le SmartCursor™ comme bon vous semble. Vous pouvez choisir les informations que vous voulez voir apparaître. Il vous suffit pour cela d'exclure ce dont vous n'avez pas besoin.

Vous pouvez, par exemple, indiquer que vous ne voulez pas saisir les points d'insertion de symboles. Vous pouvez adapter avec la même facilité des paramètres tels que le champ de détection pour la présélection ou la saisie de points. Ou changer la couleur de clic rouge en gris clair. À vous de choisir..



Choisissez vous-même les informations affichées par le SmartCursor.

VECTORWORKS 2009 – DESSINER PLUS RAPIDEMENT

VECTORWORKS 2009 VOUS PERMET DE TRAVAILLER ENCORE PLUS RAPIDEMENT, FACILEMENT ET AVEC DAVANTAGE D'EFFICACITÉ. EN EFFET, LA PLUPART DES AMÉLIORATIONS APPORTÉES À VECTORWORKS 2009 ONT POUR BUT D'ACCROÎTRE LA PRODUCTIVITÉ. LES ÉTAPES INTERMÉDIAIRES INUTILES ET LES PROCESSUS DE TRAVAIL COMPLEXES ONT ÉTÉ RÉDUITS À UN SEUL CLIC DE SOURIS. DE NOMBREUSES AMÉLIORATIONS DÉCOULENT DE DEMANDES ET SOUHAITS DES UTILISATEURS DE VECTORWORKS. LE VISEUR DE SAISIE EST L'UNE DE CES AMÉLIORATIONS LES PLUS PRATIQUES. IL VOUS PERMET D'EFFECTUER UN ZOOM AVANT IMMÉDIAT SUR L'EMPLACEMENT DU POINTEUR, SANS TOUCHER AU RESTE DE LA ZONE DE DESSIN.

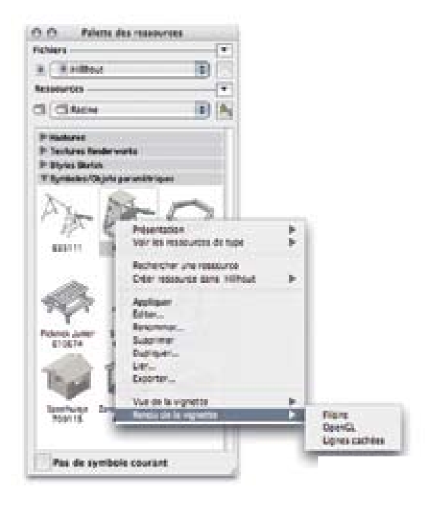
SOURCES D'AIDE : ENCORE PLUS SIMPLES À UTILISER

▷ Une nouvelle commande vous fait passer directement d'un symbole du dessin au symbole d'origine dans la palette de sources d'aide.

▷ Lorsque vous importez un symbole, vous pouvez reprendre la structure de dossiers du document original. Vous pouvez, par exemple, enregistrer automatiquement tous les symboles chaise importés dans le dossier « Chaises », tout comme cela était le cas dans le document source.

▷ Vous pouvez adapter directement à partir du document actif les sources d'aide de documents abonnés. Par conséquent, vous ne devez plus ouvrir le fichier original.

▷ Désormais, vous pouvez aussi afficher les symboles de la palette de sources d'aide sous forme déjà rendue dans OpenGL et avec l'affichage des lignes cachées. Vous choisissez également l'apparence : par ex. toutes les portes en vue de face et le mobilier en vue isométrique.



3 méthodes de rendu et 15 orientations différentes pour les symboles

CRÉER UN OBJET SIMILAIRE EN UN TOURNEMAIN (AI T M S)

La nouvelle commande « Créer objet similaire » active l'outil avec lequel l'objet a été créé ainsi que ses caractéristiques. Vous avez, par ex., dessiné une ligne de cote dans une certaine couleur et épaisseur. Si vous faites un clic droit sur cette ligne, vous pouvez dessiner directement une nouvelle ligne dans la même couleur et le même style de ligne. La commande fonctionne bien sûr aussi avec les objets intelligents tels que les fenêtres et les portes, les cachets, etc.

Outil « Créer un objet similaire » : l'outil adéquat est activé avec toutes ses préférences d'un seul clic dans le dessin

ATTRIBUER DES PRÉFÉRENCES D'UN SEUL CLIC

Quatre nouvelles commandes de la palette des Préférences vous permettent d'attribuer facilement couleur, remplissage et épaisseur des traits.

▷ Avec « Utiliser les préférences standard » et « Paramétrer les préférences standard », vous enregistrez les paramètres de la palette de Préférences et vous l'attribuez d'un seul clic à un objet. Vous gagnez ainsi un temps considérable.

▷ Les commandes « Utiliser la classe de préférences » et « Supprimer la classe de préférences » sont presque tout aussi pratiques : un seul clic de souris suffit pour attribuer les préférences d'une classe à un objet.

DESSIN VISIBLE PENDANT L'ÉDITION DE GROUPES ET SYMBOLES

Lorsque vous modifiez des groupes, des symboles, des volumes 3D ou des fenêtres de perspective, le reste du dessin peut demeurer visible. Vous avez le choix entre un affichage du dessin entièrement en couleurs ou en gris. Les opérations d'alignement ou de saisie d'objets pendant la modification ont été considérablement simplifiées.

Lors de l'édition d'un symbole, d'un groupe, d'une coupe 3D ou d'une fenêtre de perspective, le reste du dessin demeure visible.

LÉGENDE DE L'INDICATION DE VERSION

Certaines fonctions sont disponibles uniquement dans une version spécifique. Elles sont indiquées à l'aide de l'un de ces codes :
(sous réserve de changements ou d'erreurs)

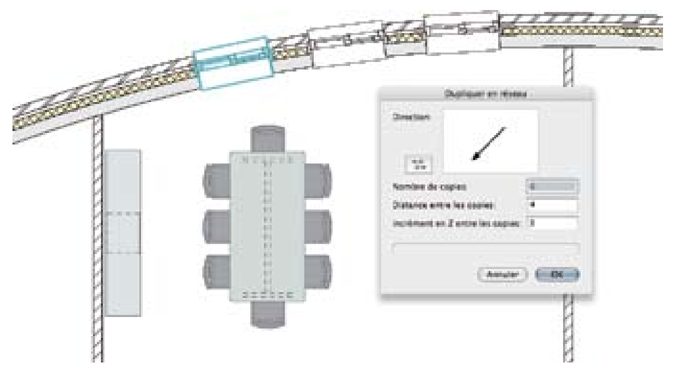
AI = Architecture & Intérieur | **IC** = InteriorCAD | **T** = Jardin & Paysage | **M** = Machine Design | **S** = Spotlight | **RW** = Renderworks

VECTORWORKS 2009 – DESSINER PLUS RAPIDEMENT

DÉPLACER ET COPIER DES OBJETS DANS DES MURS

▷ Avec le raccourci CTRL / + M, vous déplacez une porte ou un lavabo le long de la paroi d'un mur. Indiquez la distance et le sens, et le tour est joué.

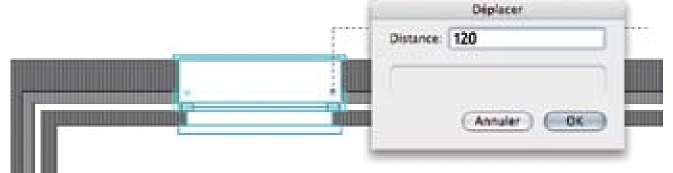
▷ La copie est tout aussi simple : Sélectionnez par ex. une fenêtre et utilisez la commande « Copier série ». Indiquez le nombre, le sens et la distance intermédiaire, et le nombre voulu de fenêtres est placé aux emplacements adéquats dans un mur droit ou courbe.



Indiquez le nombre et l'angle, et les fenêtres sont copiées dans le mur courbe.

PLACER AVEC PRÉCISION DES OBJETS DANS DES MURS

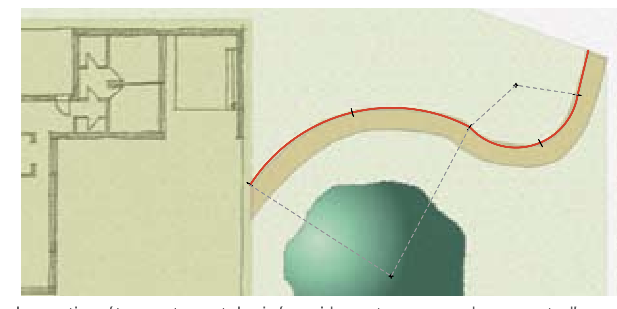
Désormais, vous ne devez plus tenir compte de la largeur ni du point d'insertion des fenêtres et portes. Indiquez un point de référence, le sens et la distance entre ces points, et l'objet est correctement placé.
Procédez de la même manière pour déplacer par la suite une fenêtre ou une porte..



Quelle que soit la distance que vous vouliez définir : en deux clics, l'objet est placé correctement.

FORMES LIBRES AVEC SEGMENTS D'ART

Deux nouvelles options de l'outil Polyligne vous aident à dessiner des segments d'arc. C'est particulièrement pratique pour dessiner des formes libres, telles que, par exemple, des parterres. Une de ces options vous permet, en trois clics, de dessiner à chaque fois un nouveau segment d'arc d'une polyligne. Ces segments d'arc ne se fondent pas. Si une forme fondue est importante, utilisez l'autre option dans laquelle chaque segment d'arc suivant se trouve dans le prolongement de l'autre.



Les sentiers, étangs, etc. sont dessinés rapidement au moyen de segments d'arc.

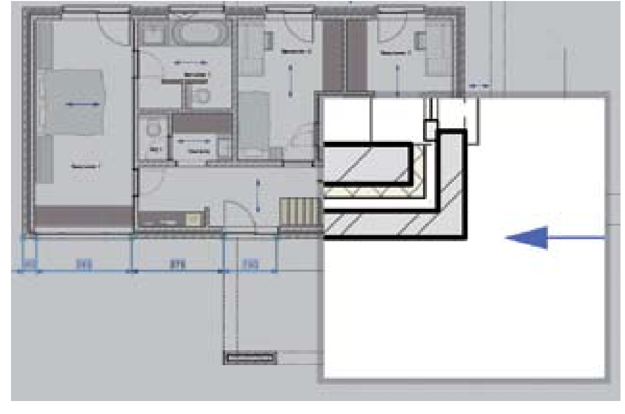
FOCUS SUR LA SAISIE : EFFECTUER UN ZOOM ET SAISIR D'UN SEUL CLIC

Avec la nouvelle fonction zoom, vous faites un zoom avant et pouvez saisir en même temps un objet.

▷ Si vous appuyez sur la touche B, vous effectuez un agrandissement de la région située autour du curseur, tandis que le reste du dessin demeure inchangé. Vous pouvez sélectionner le point voulu dans l'agrandissement.

▷ Pour revenir au dessin complet, il vous suffit de cliquer à nouveau.

▷ Voilà une fonction très pratique, car Vectorworks ne perd pas de temps à reconstruire le dessin.



La touche B vous permet d'agrandir la partie du dessin située autour du curseur.

ENRICHISSEMENT CONSIDÉRABLE DES BIBLIOTHÈQUE (AI T M S)

Les bibliothèques de Vectorworks ont été actualisées et enrichies de centaines de nouvelles textures et objets de fabricants belges et étrangers. Ainsi, la bibliothèque de Jardin & Paysage, par exemple, compte des dizaines d'objets, dont les modèles les plus populaires du fabricant de meubles de jardin Hillhout.



Nouveaux objets dans la bibliothèque de Jardin & Paysage.

VECTORWORKS 2009 – PARASOLID

PARASOLID : PUISSANT – RAPIDE – FIABLE – PRÉCIS

Vectorworks 2009 est propulsé par Parasolid, le moteur de modélisation le plus puissant qui soit. Cette technologie de Siemens PLM Software offre, y compris dans les dessins les plus complexes, d'excellentes performances couplées à une précision et une fiabilité maximales.
Parasolid, avec ses plus de 2,5 millions d'utilisateurs dans le monde entier, est la norme dans l'industrie automobile, aérienne et aérospatiale.

DE L'ASTRONAUTIQUE À L'ARCHITECTURE

Parasolid représente un progrès considérable en dessin 2D aussi.
Parasolid prend tout en charge, qu'il s'agisse de calculs, de gestion de données ou encore de situations d'exception.
Dans Vectorworks 2009, les points de saisie sont reconnus plus rapidement et les parallèles sont calculées avec une précision absolue, vous réalisez de manière très fiable et rapidement des opérations complexes de surface et de coupe, tandis que les tâches et calculs les plus complexes se caractérisent par leur stabilité. Vous évitez ainsi toute erreur de calcul involontaire qui se produit parfois dans d'autres programmes.
Et sous Windows, Vectorworks 2009 a recours à des multiprocesseurs (le système d'exploitation Mac suivra ultérieurement). Voici juste quelques nouveautés synonymes de grande précision, fiabilité et rapidité lors de la réalisation de dessins 2D.



"Parasolid is the most robust, industrial strength modeling kernel in the world."
(Dr. Biplab Sarkar, CTO, Nemetschek North America)

GRANDE LIBERTÉ EN 3D

Avec Parasolid, Vectorworks dispose à présent de la meilleure technologie 3D du marché. Fini toutes les précédentes restrictions inhérentes à la modélisation 3D. Que vous ayez l'imagination la plus débridée ou les idées les plus extrêmes, vous arriverez à la modéliser avec Vectorworks.

VECTORWORKS 2009 – MODÉLISATION 3D

MODÉLISATION PLUS INTUITIVE

Grâce à la technologie Parasolid, vous travaillez de manière encore plus souple et performante en 3D. Quelques exemples :

- ▷ Utilisez un rayon d'arrondi variable pour des côtés attenants
- ▷ Vous effectuez plus facilement et rapidement l'étirement et l'évidement 3D grâce à une plus grande interactivité et davantage d'intelligence.
- ▷ PDans Vectorworks 2009, vous pouvez extruder sans problème des courbes de profil à angles aigus le long d'un tracé qui présente des angles aigus. Vous pouvez également verrouiller le profil dans le sens Z.
- ▷ Il est facile d'arrondir et de chanfreiner les courbes à angles aigus. La solution idéale pour dessiner des conduites !

TOUTES LES OUVERTURES DE MUR SONT POSSIBLES

Avec Parasolid, vous dessinez des murs avec d'avantage de précision, de rapidité et de fiabilité. Les symboles que vous placez dans le mur peuvent découper n'importe quelle forme 3D dans le mur, y compris une découpe conique ou partielle. Les fenêtres en étoile, une niche 3D pour extincteur, rien de plus simple dans Vectorworks 2009.

DÉVELOPPER DES SURFACES 3D (AI T M S)

Déroulez une surface NURBS ou un volume 3D pour en faire une présentation 2D. Désormais, c'est un jeu d'enfant de connaître les dimensions projetées d'un front de comptoir courbe, par exemple.

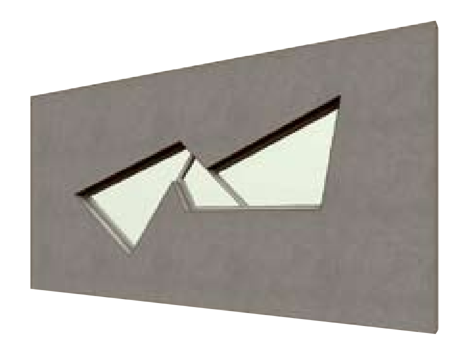
PROCÉDER PLUS RAPIDEMENT AU RENDU

Dans Vectorworks 2009, procéder au rendu avec des lignes cachées ou des lignes à moitié cachées, s'effectue 2 à 4 fois plus rapidement que dans Vectorworks 2008 – grâce à Parasolid.

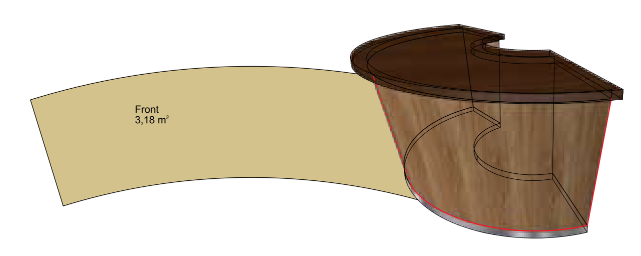




Vous modélisez en toute liberté dans Vectorworks 2009.



Désormais, découpez dans un mur n'importe quelle forme 3D à l'aide d'un symbole.



Un seul clic suffit pour développer vos surfaces incurvées.

VECTORWORKS 2009 – ENCORE PLUS CONVIVIAL

VECTORWORKS EST UN PROGRAMME DE DESSIN RÉPUTÉ DEPUIS 23 ANS DÉJÀ POUR SA FACILITÉ ET SA CONVIVIALITÉ. LA MÉTHODE DE TRAVAIL A ENCORE ÉTÉ PERFECTIONNÉE POUR VECTORWORKS 2009. EN EFFET, VOUS BÉNÉFICIEZ D'UN LOGICIEL QUE VOUS POUVEZ UTILISER PRESQUE SANS MANUEL.

UNE PALETTE INFO PLUS RAPIDE ET PLUS PRATIQUE

▷ Un raccourci vous fait passer directement de votre dessin dans le premier champ de l'Infopalette. Vous pouvez ainsi entrer rapidement vos données.

▷ L'icône qui montre les points d'ancrage d'angles droits tourne en même temps que l'angle droit dans le dessin. Par conséquent, vous remarquez immédiatement quel point de l'angle droit est verrouillé ainsi que l'effet d'un changement de hauteur ou de largeur.

▷ Avec le bouton « Position », vous déplacez avec deux clics n'importe quel objet dans un mur jusqu'à la position voulue.

▷ Dans l'Infopalette, les calculs se font toujours avec une précision absolue, les noms des objets désignés sont toujours visibles et vous savez aussi immédiatement s'il s'agit d'un objet externe ou interne.

FINI LES PETITES LETTRES ET LES CHIFFRES DANS LES FEUILLES DE CALCUL !

▷ Des paliers de zoom prédéfinis vous permettent d'agrandir ou de réduire le contenu de la feuille de calcul sur une couche de présentation.

▷ Vous changez la place des rangées et colonnes en les faisant glisser.

▷ Il existe huit nouvelles fonctions de calcul.

FINI DE CHERCHER ! AFFICHEZ/MASQUEZ RAPIDEMENT (AI T M S)

▷ Grâce au nouvel outil « Visibilité », vous masquez ou affichez rapidement tous les objets de la même classe ou couche. La recherche laborieuse de la bonne classe ou couche est désormais révolue.

▷ Double-cliquez sur l'icône de l'outil Visibilité pour masquer toutes les autres classes excepté celle de l'objet actif. Double-cliquez à nouveau pour afficher à nouveau toutes les classes.

SIMPLIFICATION DES FENÊTRES DE PERSPECTIVE SUR LES COUCHES DE DESSIN (AI T M S)

▷ En double-cliquant sur une fenêtre de perspective, vous revenez directement à la couche de dessin originale et au même endroit que celui où la fenêtre de perspective a été créée. Et en appuyant sur un bouton situé dans le coin supérieur droit du dessin, vous retournez directement à la fenêtre de perspective.

▷ Les styles de lignes du dessin demeurent inchangés. Désormais, les styles de lignes du document abonné ne sont plus automatiquement importés.

▷ Avec la pipette, vous pouvez copier les paramètres d'une fenêtre de perspective dans d'autres fenêtres de perspectives.

QUI UTILISE MON DOCUMENT ? (AI T M S)

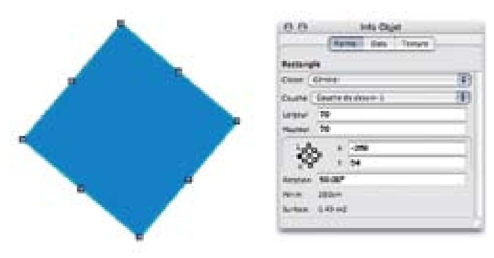
Si une autre personne utilise votre document, vous voyez sur quel document il a été ouvert et depuis combien de temps la personne travaille déjà dessus. Par conséquent, vous savez immédiatement quel collègue travaille sur votre dessin.

MODIFIER ULTRA-RAPIDEMENT LES DONNÉES DE LA BASE DE DONNÉES (AI T M S)

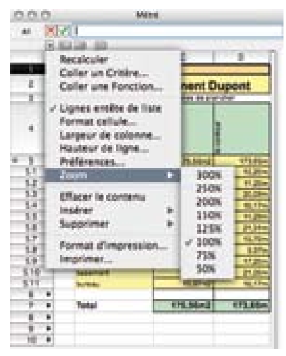
Avec la commande « Rechercher et éditer des attributs », vous pouvez désormais modifier aussi les données d'enregistrement d'objets. Une commande pratique lorsque, par exemple, vous voulez adapter en une fois les informations de prix d'une série d'objets. Jadis, vous deviez procéder objet par objet.

DÉPLACER RAPIDEMENT ET AVEC PRÉCISION

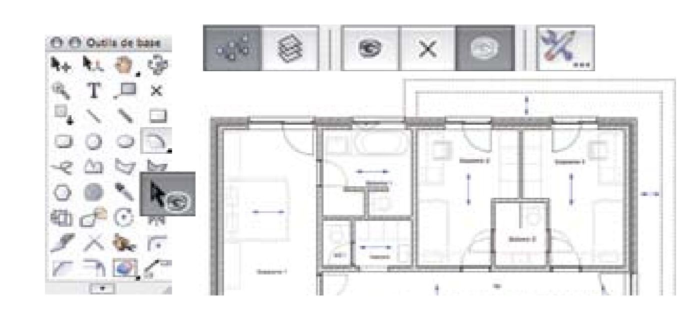
L'outil Déplacer propose une nouvelle option grâce à laquelle vous pouvez déplacer un objet par rapport à un point de référence. Vous pouvez ainsi, par exemple, placer à la vitesse de l'éclair un lit à exactement 15 cm du mur.



L'icône des points d'ancrage tourne en même temps: Vous voyez immédiatement quel point est verrouillé.



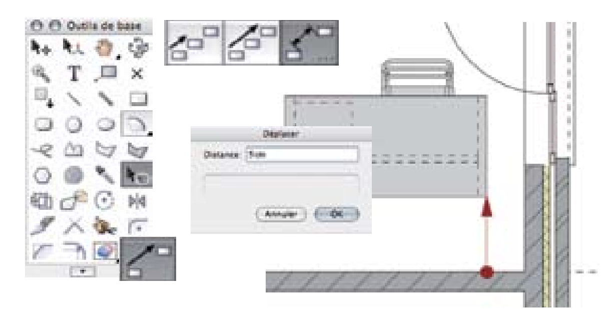
Désormais, vous pouvez effectuer un zoom avant sur les feuilles de calcul.



Masquez ou affichez des classes et/ou des couches d'un seul clic dans le dessin – pratique dans des dessins qui comportent de nombreuses classes ou couches.



Vous voyez immédiatement qui utilise votre document.



Déplacez des objets avec beaucoup de précision par rapport à un point de référence..

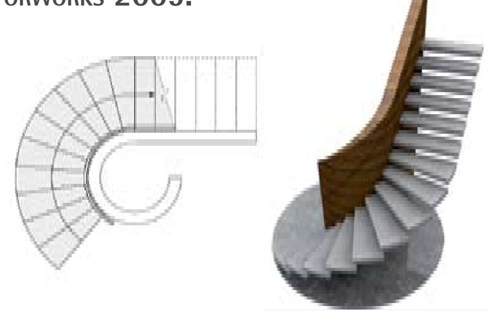
VECTORWORKS 2009 – LAISSEZ LE TRAVAIL DE RÉFLEXION À VECTORWORKS

L'intelligence intégrée est elle aussi bien plus développée dans Vectorworks 2009.

DÉFINIR DES ESCALIERS AVEC PLUS DE PRÉCISION (AI)

Les escaliers proposent plus d'options. Quelques exemples :

- ▷ Permettez que la hauteur initiale et finale diffère de la hauteur d'une couche de construction
- ▷ Placez le pas de foulée de manière acentrique
- ▷ Placez avec davantage de précision les balustrades et les paliers
- ▷ Définissez les parties d'escalier courbes au moyen d'une valeur d'angle.
- ▷ Plus de détails en affichage 3D avec notamment des poignées et des limons d'escalier.

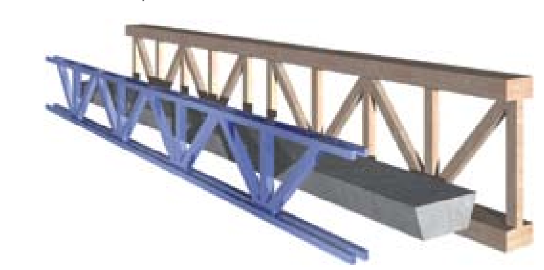


L'outil Escaliers modernisé vous procure un meilleur contrôle de la forme et du détail.



NOUVEL OUTIL POUR LES SOLIVES ET LES POUTRES TRIANGULAIRES (AI)

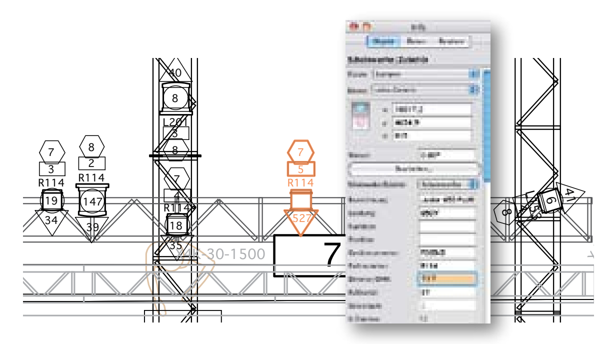
Avec cet outil intelligent, vous créez des poutres triangulaires en 2D et 3D, des solives métalliques, des chevrons, etc. Vous définissez rapidement tous les paramètres et attributs via l'Infopalette. Vous avez le choix entre des profilés standard ou des profilés que vous créez vous-même. Et comme matériau, vous avez le choix entre le bois, le béton et l'acier.



Solives, chevrons, etc. en bois, béton et acier.

NUMÉROTER LES APPAREILS D'ÉCLAIRAGE ET MISES À JOUR AUTOMATIQUES (S)

- ▷ Lorsque vous placez des appareils d'éclairage, l'attribution d'un dimmer et d'un environnement se fait automatiquement. En outre, différents champs d'attribut sont numérotés automatiquement. Vous pouvez également dériver la numérotation d'un numéro de canal.
- ▷ Au commencement d'un projet, vous avez le choix entre une mise à jour automatique du dessin Vectorworks et le travail papier dans Lightwright. Les changements apportés dans le fichier Vectorworks sont alors exportés dans Lightwright 5, et les changements dans Lightwright 5 sont importés dans le dessin Spotlight.



Les champs de propriétés sont numérotés automatiquement.

MAQUETTE DE PAYSAGE NUMÉRIQUE AMÉLIORÉE (AI T)

- ▷ À partir de Vectorworks 2009, vous utilisez les objets de traitement DTM non seulement pour concevoir des maquettes de paysage, mais aussi pour modéliser plus rapidement un paysage existant.
- ▷ Grâce à la technologie Parasolid, les déblaiements, remblayages et excavations sont calculés avec une extrême précision.

OBJETS MÉCANIQUES 3D (MACHINE DESIGN) (M)

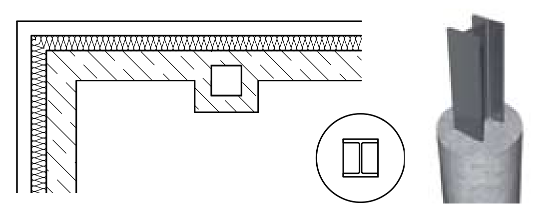
Vous construisez rapidement des ouvrages de toutes sortes avec les objets à filetage tridimensionnels. Vous définissez le filetage et les chanfreins selon différentes normes. En outre, des paramétrages détaillés existent pour les roues dentées coniques.



Avec les objets à filetage, vous créez rapidement des objets mécaniques en 2D et 3D.

OUTIL COLONNES ÉLARGI (AI T S)

Dans les colonnes décoratives et les pilastres, vous disposez d'attributs distincts pour le côté extérieur et la structure portante dans différents matériaux tels que le bois, le béton et l'acier. Si vous choisissez l'acier, tous les profilés standard sont disponibles.
Vous pouvez créer des formes asymétriques et l'association au format IFC garantit une plus grande compatibilité d'échange. Les colonnes s'associent automatiquement aux murs, mais peuvent bien sûr aussi être placées de manière isolée dans l'espace.



L'outil Colonne comporte une multitude de nouvelles préférences.

VECTORWORKS 2009 – ÉCHANGER DES DONNÉES : DWG, PDF, JPG, EPS, ...

VECTORWORKS 2009 GARANTIT UN ÉCHANGE IRRÉPROCHABLE ET PRÉCIS AVEC TOUS VOS PARTENAIRES. ÉTANT DONNÉ QU'IL PREND EN CHARGE LA PLUPART DES DIFFÉRENTS FORMATS DE FICHIER ET LEURS NOMBREUSES OPTIONS POSSIBLES, VECTORWORKS PERMET DE TRAVAILLER SANS PROBLÈME AVEC LA PLUPART DES PROGRAMMES UTILISÉS DANS L'UNIVERS DE LA CONSTRUCTION ET DE LA CONCEPTION.

IM/EXPORT PARASOLID : LA CLÉ DU DÉVELOPPEMENT DE PRODUITS

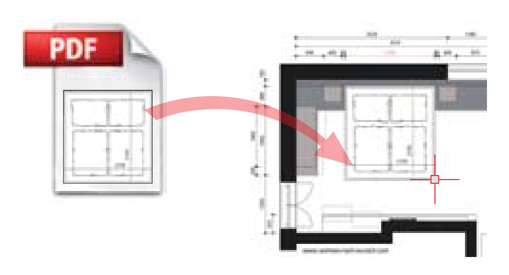
Avec Vectorworks 2009, vous exportez directement au format X_T de Parasolid. Et vous pouvez bien sûr importer ce type de fichier aussi. Pour garantir un échange parfait avec des programmes des industries automobile, du meuble et de la transformation tels que Solidworks, Microstation, Unigraphics, etc.



Importation et exportation de fichiers de Solidworks, Microstation, Unigraphics, etc.

PDF COMME SOUS-MAIN : SAISIR LES POINTS (AI T M S)

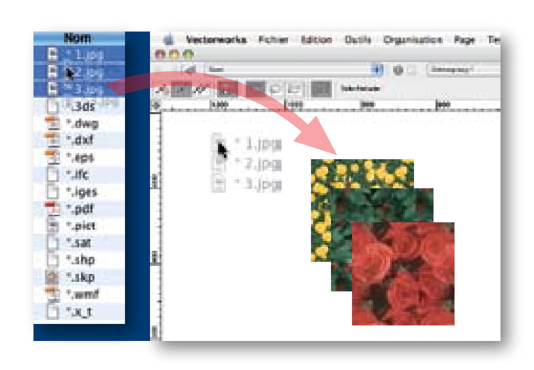
Vectorworks 2009 reconnaît les points de saisie dans les dessins PDF importés. Ainsi, vous pouvez facilement utiliser un PDF comme sous-main, étant donné qu'il vous suffit de saisir les sommets d'angle, les milieux et d'autres points. Ce qui ouvre des horizons infinis. Vous pouvez, par exemple, importer le plan d'un meuble et lui ajouter des lignes de cote dans Vectorworks. Ou encore, vous pouvez mettre directement le PDF à l'échelle adéquate grâce à la commande Homothétie. Bien sûr, vous pouvez également appliquer à un PDF importé toutes les fonctions de saisie et d'alignement de Vectorworks 2009.



Vectorworks reconnaît les sommets d'angle, les milieux et les autres points sur un PDF.

IMPORTER = ÉTIRER (AI T M S)

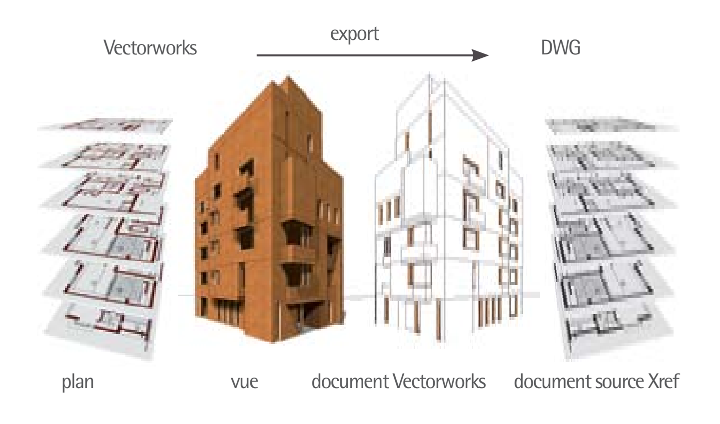
Pour importer des fichiers, il vous suffit de les étirer sur un dessin Vectorworks. Vectorworks prend en charge : DWG/DXF, IFC, EPSF, Metafile, PICT, PDF, Shape, 3DS, IGES, SAT SketchUp, Parasolid et toutes les images numériques.En outre, vous pouvez étirer plusieurs fichiers en même temps sur votre dessin.



Importer : Faites glisser les fichiers du bureau dans votre dessin Vectorworks.

IMPORTATION ET EXPORTATION DXF/DWG

- **Prise en charge de projets ADT** - Vectorworks 2009 reconnaît sans problème les objets Architectural Desktop dans des fichiers DWG ! Autrement dit, vous pouvez importer sans difficulté des objets ADT tels que des portes, des fenêtres, des murs, etc. dans Vectorworks, que ce soit en 2D ou 3D.
- **Exportation irréprochable de fenêtres de perspective en DWG** - Avec Vectorworks 2009, vous exportez des fenêtres de perspective comme DWG séparé. Les différents DWG sont regroupés en un seul fichier récapitulatif en tant que Xref dans un DWG mère. Cette solution présente l'avantage de préserver nettement plus l'apparence des fenêtres de perspective.
- **DWG/DXF version 2009** – Pour coopérer le plus efficacement possible avec vos partenaires, Vectorworks 2009 prend en charge l'importation et l'exportation du format de fichier DWG/DXF 2009.
- **Exportez les hachures sur des couches séparées** – Désormais, exportez les lignes et les hachures en DXF/DWG en tant que couches séparées. Vous générez automatiquement ces couches de hachures lors de l'exportation, sans perdre l'avantage du hachurage associatif comme remplissage dans Vectorworks.
- **Couches de construction en tant que fichiers DWG/DXF distincts** – Désormais, vous exportez les couches de dessin et de présentation en une fois en tant que fichiers DWG/DXF distincts. Cette fonction de regroupement pratique vous fait gagner beaucoup de temps, car vous ne devez plus exporter les différentes couches une à une.



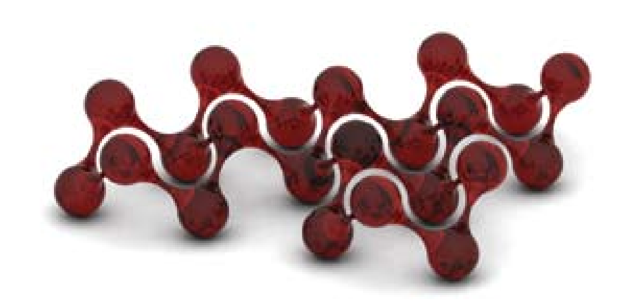
Les différents DWG sont regroupés en tant que Xref dans un fichier mère

VECTORWORKS 2009 – AMÉLIORATIONS APPORTÉES À RENDERWORKS

PLUS DE RÉALISME AVEC RENDERWORKS (RW)

Renderworks permet de mieux contrôler la mise en place de textures :

- ▷ La mise en place précise de textures sur des objets architectoniques s'opère plus facilement. Le dessus, le dessous et les côtés d'un plancher peuvent être revêtus d'une texture différente. En ce qui concerne les murs, le nombre de composantes que vous pouvez couvrir différemment est passé de 3 à 7, et de 1 à 3 en cas d'extrusions.
- ▷ Lorsque vous projetez des textures de manière plane, vous obtenez d'avantage d'options de positionnement de cette texture. Ainsi, vous pouvez toujours faire projeter la texture à plat sur la surface, ou l'aligner sur la longueur de la surface.
- ▷ Une nouvelle option vous permet d'associer des textures à un niveau de référence. Une texture de briques parcourt ainsi sans discontinuité les murs de différentes couches de construction. On évite ainsi les sauts de texture entre les couches de construction.



Renderworks vous procure encore plus de réalisme en moins de temps.

VECTORWORKS 2009 – CHANGEMENTS DE NOM

VECTORWORKS 2009 – CONSTRUCTION INTÉRIEUR DEVIENT INTERIORCAD

Pour améliorer la communication internationale entre les utilisateurs de Vectorworks Construction intérieur, le programme a été rebaptisé.

Vectorworks Construction intérieur s'appelle désormais Vectorworks InteriorCAD. Le logiciel reste bien sûr en néerlandais (français). Vous pourrez toujours combiner ce module pour les architectes d'intérieur, les menuisiers et les fabricants d'armoires avec n'importe quelle autre version de Vectorworks. La version d'InteriorCAD qui correspond à Vectorworks 2009 est prévue au printemps 2009.

VECTORWORKS 2009 – ARCHITECTURE ET INTÉRIEUR NE FONT PLUS QU'UN

L'interaction entre l'architecture et l'intérieur s'accroît sans cesse. Raison pour laquelle Vectorworks « Architecture » et Vectorworks « Intérieur » sont regroupés en un seul et même produit. Le nouveau nom de ce produit est bien sûr Vectorworks « Architecture & Intérieur ».

Les entreprises actives sur les deux marchés disposent ainsi de tous les outils et bibliothèques dont ils ont besoin.

Lorsque vous passez d'une version plus ancienne de Vectorworks « Architecture » ou de Vectorworks « Intérieur » à Vectorworks 2009, elle sera désignée sous l'appellation Vectorworks « Architecture & Intérieur ».

VECTORWORKS 2009 – ASSISTANCE ET AIDE À DISTANCE

CHANGEMENT EN MATIÈRE D'ASSISTANCE EN 2009



Design Express assure l'assistance technique et en matière de dessin pour les utilisateurs de Vectorworks dans le Benelux.

Jusqu'à présent, vous deviez conclure un contrat d'assistance annuel pour en bénéficier.
Ce système s'est avéré n'être intéressant que pour quelques utilisateurs de Vectorworks.

En même temps, il apparaît qu'il existe un besoin d'assistance occasionnelle. Raison pour laquelle la formule d'assistance proposée dans le courant 2009 sera différente.

AIDE À DISTANCE : UNE ASSISTANCE RAPIDE ET PRÉCISE

À la grande satisfaction de nos clients, nous avons déjà franchi une première étape dans le sens de la nouvelle assistance. Grâce à l'« Assistance à distance », nos spécialistes résolvent en ligne et par téléphone vos problèmes techniques ou relatifs au dessin.

Il vous suffit d'installer un programme protégé, afin que nos collaborateurs du service assistance puissent vous aider devant leur ordinateur. Lorsque vous êtes confronté à un problème, il vous suffit de téléphoner et de vous connecter. Nos collaborateurs font le reste.

Le logiciel en question se trouve sur "http://www.gotomeeting.com"

CINEMA 4D R11

GRÂCE À DE NOMBREUSES NOUVELLES FONCTIONS, CINEMA 4D R11 NE CÈDE RIEN À VOTRE IMAGINATION 3D. LES PRINCIPALES NOUVEAUTÉS SONT L'ANIMATION NON-LINÉAIRE, LE TEMPS DE RENDU DIMINUÉ DE MOITIÉ, LES NOUVELLES TECHNIQUES D'ÉCLAIRAGE ET LE FLUX DE TRAVAIL AMÉLIORÉ.

CINEMA 4D R11: DES ANIMATIONS COMPLEXES... SIMPLES

Avec l'animation non-linéaire (NLA), vous créez des animations complexes de manière limpide, sans devoir éditer des centaines d'images clés. Grâce à cette nouvelle méthode de travail, vous économisez beaucoup de temps et d'énergie ! Les couches d'animation, les clips d'animation et les couches d'animation, et les pivots sont les outils qui autorisent la NLA.

MOUVEMENTS COMPLEXES AVEC COUCHES D'ANIMATION

- ▷ Sur la première couche, dessinez le mouvement de base.
- ▷ Sur la deuxième couche, affinez ou complétez le mouvement de base. En empilant de plus en plus de couches, l'animation devient de plus en plus détaillée, sans toutefois perdre la vue d'ensemble.
- ▷ Avec la couverture d'une couche, vous contrôlez son influence sur l'animation finale.
- ▷ Si vous modifiez une partie de l'animation, vous ne devez plus travailler dans les images clés, mais vous adaptez simplement la couche sur laquelle elle se trouve. Gain de temps garanti !

Les animations complexes deviennent simples grâce aux clips d'animation et couches d'animation.

CLIPS D'ANIMATION ET COUCHES D'ANIMATION

- ▷ Rassemblez les images clés d'une animation dans un clip d'animation. Ce clip apparaît dans la ligne du temps sur sa propre Couche d'animation que vous pouvez déplacer, mettre à l'échelle, rogner, exécuter en boucle, etc.
- ▷ Vous définissez vous-même la couverture d'une Couche d'animation que vous pouvez modifier au fil du temps.
- ▷ Pour créer, affiner et gérer des animations complexes, utilisez plusieurs Couches d'animation.

Au moyen d'un Pivot, vous adaptez le mouvement d'une animation sans devoir modifier les images clés. Vous gagnez ainsi un temps considérable.

PIVOTS : MOUVEMENT SANS IMAGES CLÉS

- ▷ Les pivots viennent à point nommé lorsque vous voulez modifier par exemple le sens de déplacement d'un personnage sans devoir modifier le Walk Cycle.
- ▷ Avec les pivots, vous modifiez temporairement la position et la rotation d'un clip d'animation, sans devoir modifier les images clés ou créer des images clés supplémentaires : animez simplement le Pivot et le personnage suit de lui-même.

GHOSTING : L'ANIMATION EN UN CLIN D'ŒIL

Grâce au ghosting – également baptisé onion-skinning – vous voyez d'où provient l'animation ainsi que sa destination.
Dans une seule image, vous voyez une série d'images antérieures et postérieures à l'image actuelle. Vous contrôlez ainsi en un clin d'œil l'animation d'un objet et pouvez affiner ce mouvement le cas échéant. Vous choisissez vous-même les images que vous voulez voir ainsi que leur apparence.



Avec le Ghosting, vous visualisez les positions d'animation d'un objet avant et après l'image actuelle.

CINEMA 4D R11: RENDU PLUS RAPIDE, PLUS SIMPLE ET AMÉLIORÉ

TEMPS DE RENDU DIMINUÉ DE MOITIÉ

CINEMA 4D est réputé pour sa rapidité. Nos chercheurs se sont à nouveau surpassés : R11 offre un rendu en moyenne deux fois plus rapide que R10.5 !

FAITES LE TEST

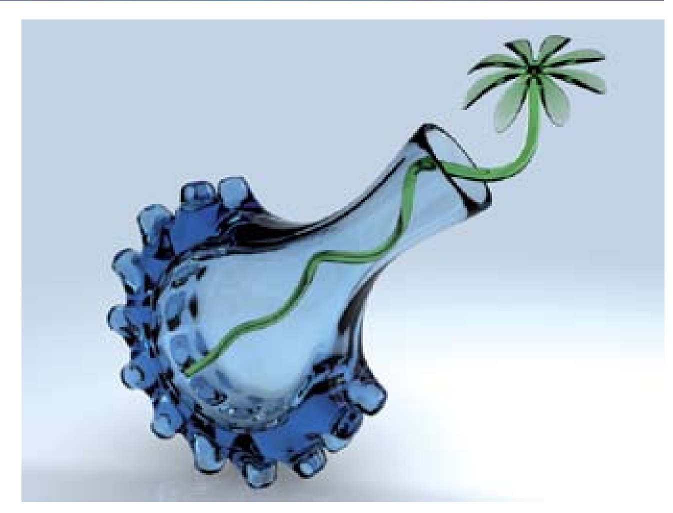
Le gain de rapidité ressort des tests réalisés par des utilisateurs professionnels et non-professionnels, tant dans de petits projets que des projets très complexes. Il ressort des résultats des tests que CINEMA 4D R 11 accélère le rendu des projets par un facteur qui varie entre 1,4 et 9,5 x, en fonction de la taille du projet et des modules utilisés. Une accélération spectaculaire qui en a déjà impressionné plus d'un dans l'univers 3D !

DES PARAMÉTRAGES PLUS RAPIDES POUR LE RENDU

Grâce à la fenêtre de dialogue améliorée Render Settings, les rendus peuvent être configurés plus rapidement. Les paramètres d'options telles que Global Illumination et Sketch & Toon, apparaissent uniquement lorsque vous en avez besoin et les moteurs de rendu d'autres programmes s'adaptent mieux dans la fenêtre de dialogue.

TRANSPARENCE RÉALISTE

Les objets transparents qui absorbent la lumière deviennent moins transparents et dévoilent leur véritable couleur. Désormais, vous pouvez configurer la couleur opaque ainsi que le degré de transparence de l'objet. Et avec la nouvelle option Exit Reflections, vous indiquez si l'objet est vide ou plein.



Absorption réaliste de la lumière par les objets transparents. Vous obtenez une simulation très réaliste de la réalité, étant donné que la quantité de lumière que laisse filtrer un objet dépend de l'épaisseur de cet objet : plus l'objet est épais, moins il laisse passer de lumière.

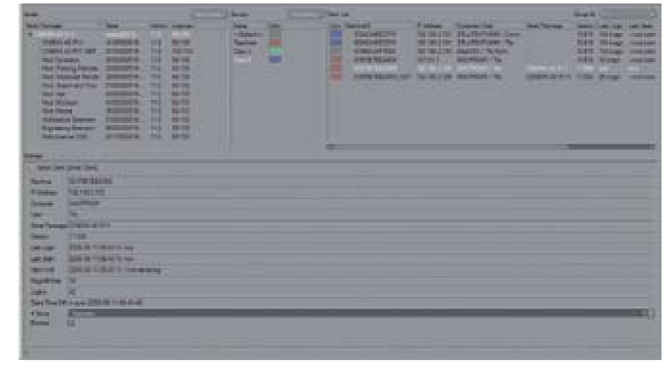
CINEMA 4D R11: D'AVANTAGE DE RENDEMENT GRÂCE AU SERVEUR DE LICENCES

SERVEUR DE LICENCES

Le serveur de licences vous permet de gérer plusieurs licences et groupes de licences de manière intelligible.

Les gestionnaires de réseau peuvent ainsi définir des groupes, attribuer des licences et modules individuels, et paramétrer un temps d'utilisation unique pour chaque groupe.

Les utilisateurs de laptop peuvent dès lors poursuivre leur travail à partir d'un autre endroit ou un groupe spécifique peut avoir accès à des modules complémentaires. Vous exploitez ainsi mieux votre investissement dans CINEMA 4D.



Idéal pour les écoles et les bureaux : gérez plusieurs licences avec le serveur de licences et faites des économies sur vos dépenses.

CINEMA 4D R11: PLUS AVANTAGEUX AVEC LE CONTRAT DE SERVICE MAXON !

Tirez encore plus de CINEMA 4D grâce au MAXON Service Agreement.

Restez toujours au courant de dernières mises à niveau et mises à jour de CINEMA 4D et BodyPaint 3D ! Ce que le MAXON Service Agreement représente pour vous :

Het MAXON Service Agreement betekent voor jou:
- économique : les dernières mises à jour de CINEMA 4D gratuites
- mises à jour ou mises à niveau immédiatement disponibles
- assistance gratuite par courriel, téléphone et en ligne (aide à distance)
- résolution rapide de vos problèmes par notre helpdesk
- planning annuel du budget logiciels : vous n'avez jamais de surprises
- sécurité et continuité pour les petites et moyennes entreprises



Avec le MAXON Service Agreement, votre logiciel est toujours actualisé, notre help-desk est prêt à vous aider et vous planifiez à temps votre budget.

CINEMA 4D R11: D'AVANTAGE DE RÉALITÉ AVEC ADVANCED RENDER

Avec Advanced Render, c'en est fini de la différence entre photo et rendu. En outre, vous créez des visualisations ultra-réalistes et des animations graphiques de grande qualité. Avec Advanced Render 3, vous créez des levers de soleil et des scènes extérieures encore plus authentiques, la lumière est ultra-réaliste et vous disposez d'une multitude de nouveaux paramètres vous permettant de contrôler l'atmosphère. Et avec Pyrocluster, vous êtes maître de la fumée et du feu.

UNE LUMIÈRE PARFAITE AVEC GLOBAL ILLUMINATION AMÉLIOR

Grâce aux nouveaux algorithmes et modifications apportées au matériel le plus récent, vous ne voyez plus la différence entre un rendu et une photo grâce à Global Illumination (G.I.) entièrement revu et corrigé. En plus de la lumière directe, ce logiciel calcule la lumière indirecte et réfléchie.

Ce que Global Illumination représente :

▷ éclairage direct et indirect parfait
▷ très bonne qualité d'image sans erreurs d'éclairage
▷ nombre minimum de paramètres
▷ vitesse de calcul élevée



Grâce à l'ajout d'un soleil et d'un ciel, cette scène de Vectorworks gagne en réalisme.

SOLEIL ET CIEL RÉNOVÉS

▷ Dans CINEMA 4D R11, l'objet Sky est encore plus facile à utiliser. En outre, vous disposez à présent d'options telles que Physical Sky et Physical Sun. Étant donné les paramètres réalistes du calcul de la lumière du soleil et du ciel, l'éclairage correspond à la lumière réelle.
▷ Vous planifiez plus facilement les projets au bon endroit sur la terre, grâce à la liste très étendue de villes et pays.

Qualité d'image élevée sans erreurs d'éclairage grâce à Global Illumination revu et corrigé.

RENDU AVEC CINEMAN

Grâce à la prise en charge du format RIB, les power users peuvent exécuter un rendu de leurs projets CINEMA 4D avec RenderMan Pro Server de Pixar, 3Delight et AIR.

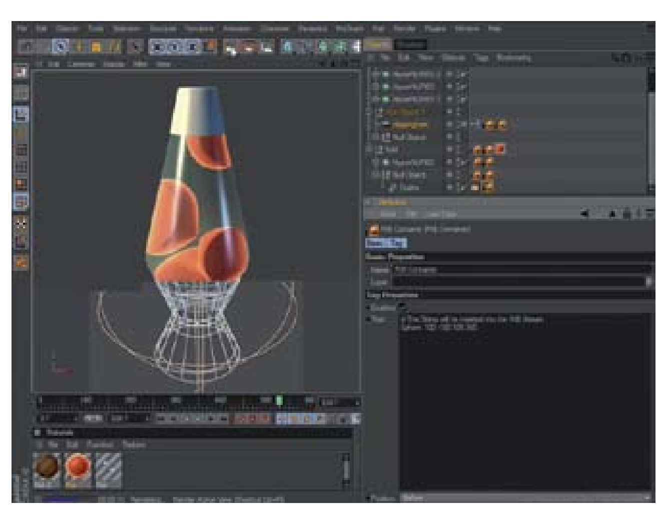
RenderMan de Pixar est une norme de l'industrie cinématographique. Non seulement pour le traitement de l'image, mais aussi comme format d'échange de fichiers de rendu.

CineMan convertit l'ensemble de la scène CINEMA 4D – y compris lumière et matériaux – en fichier RenderMan RIB. Les ombrages de CINEMA 4D sont disponibles immédiatement dans RenderMan et vous pouvez utiliser les ombrages de RenderMan dans CINEMA 4D.

En 2008, RenderMan de Pixel a été utilisé dans des blockbusters tels que Indiana Jones et le royaume du crâne de cristal, Star Wars: La guerre des clones et WALL-E.

CineMan prend en charge les programmes suivants :

▷ RenderMan Pro Server (Win & Mac) de Pixar
▷ dna research 3Delight (Win & Mac)
▷ Sitex Graphics AIR (uniquement Windows)



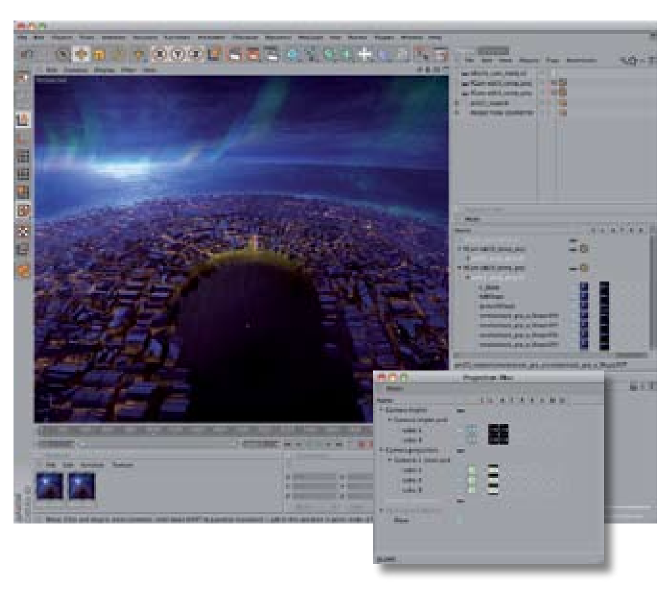
Lavalamp rendue dans CINEMA 4D R11 avec le moteur de rendu externe AIR.
(© Kai Pedersen - www.cineversity.com)

CINEMA 4D R11: ET BIEN PLUS ENCORE

FAITES ENTRER HOLLYWOOD DANS VOTRE MAISON AVEC PROJECTION MAN

En provenance directe d'Hollywood : Projection Man, l'outil de référence pour la création de décors numériques.

Avec Projection Man, vous créez un arrière-plan numérique (matte-painting) sur lequel vous vous déplacez à l'aide d'une caméra 3D.
À l'origine, Projection Man a été développé par Sony Pictures Imageworks et utilisé pour des blockbusters tels que Polar Express, Hancock, Speedracer, Surf's up, Open Season et Beowulf. Désormais, vous pouvez également l'utiliser !



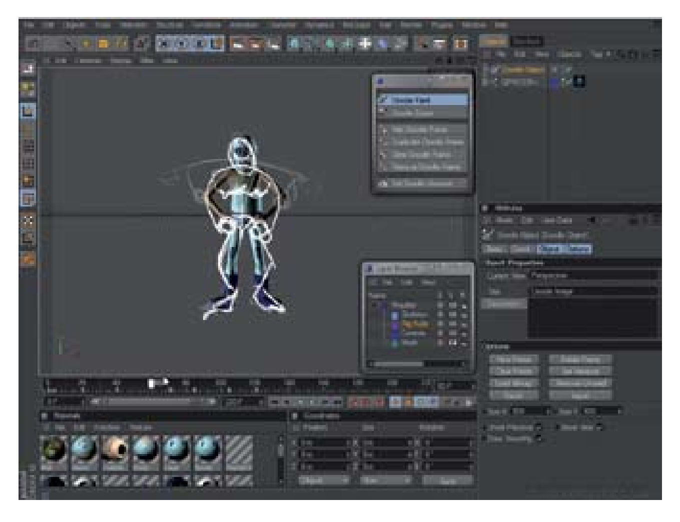
Peignez rapidement des décors numériques 3D avec Projection Man.
(Sony Pictures Imageworks © 2004, Warner Bros. Pictures 2004)

MISES À JOUR AUTOMATIQUES

À chaque fois que vous démarrez CINEMA 4D R11, le programme vérifie si des mises à jour sont disponibles. Vous choisissez d'installer ces mises à jour directement ou ultérieurement, et si vous voulez archiver la version existante.

NOTES AVEC DOODLE

Avec l'outil Doodle, vous créez des notes dans la fenêtre de perspective. Pratique, lorsque vous travaillez en groupe afin que les autres utilisateurs puissent lire vos notes. Et si vous travaillez seul, Doodle est un outil pratique pour planifier votre projet.



Notes (sous forme de dessin ou non) dans la fenêtre de perspective avec Doodle : pratique pour planifier des projets.
(© Kai Pedersen - www.cineversity.com)

ÉCHANGER DES FICHIERS AVEC COLLADA

CINEMA 4D vise toujours à arriver à un bon échange avec d'autres programmes. Raison pour laquelle Collada™ est également pris en charge à partir de R11.
Collada est le format XML en norme ouverte qui prend en charge le transfert d'attributs 3D entre programmes. Désormais, l'échange de scènes avec d'autres logiciels 3D se déroule plus facilement que jamais.
Les scènes échangées conservent leurs données essentielles : géométrie, hiérarchie (joints), influence, valeurs normales d'objets et animation.

SOURIS 3D POUR MAC ET PC

À partir de R11, les utilisateurs Windows – et désormais aussi les utilisateurs Mac – naviguent dans les scènes 3D à l'aide des souris 3D SpaceNavigator™ et SpaceExplorer™.

PRISE EN CHARGE 64 BITS POUR MAC OS 10.5

Avec CINEMA 4D Release 11, vous exploitez pleinement les capacités 64 bits de MacOS X 10.5. Vous pouvez dès lors solliciter davantage de RAM, ce qui vous permet de créer et d'exécuter le rendu de projets plus complexes.

Tous les processeurs 64 bits sont pris en charge : MacPro Intel's Quad-Core Xeon, le MacBook Pro avec Intel Core Duo et G5 PowerMac.

CINEMA 4D peut continuer à fonctionner en mode 32 bits, afin de maintenir la compatibilité avec les plugins.

Les versions précédentes de CINEMA 4D exploitent déjà les capacités 64 bits de Windows.



Utilisez toute la RAM que vous voulez en 64 bits sur Mac et Windows.

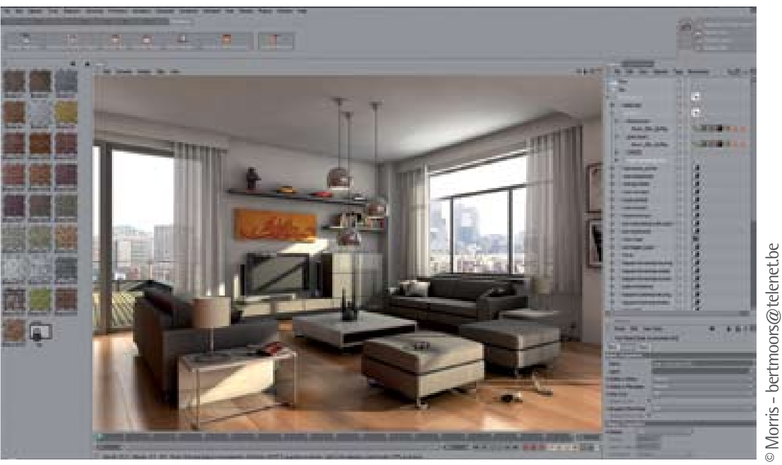
CINEMA 4D ARCHITECTURE & INTÉRIEUR

VISUALISER RAPIDEMENT ET DE MANIÈRE INTELLIGIBLE

INTELLIGIBLE, PRATIQUE ET RAPIDE : AVEC LE NOUVEAU CINÉMA 4D ARCHITECTURE & INTÉRIEUR, OBTENIR UNE VISUALISATION ÉLÉGANTE D'UN PROJET ARCHITECTURAL EST DEVENU UN JEU D'ENFANT. L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL A ÉTÉ ADAPTÉ AUX SOUHAITS DE NOS ARCHITECTES - AVEC LES OUTILS, BIBLIOTHÈQUES ET MATÉRIAUX SPÉCIFIQUES À PORTÉE DE LA MAIN.
C4D ARCHITECTURE & INTÉRIEUR EST UN PROGRAMME TRÈS CONVIVIAL. EN QUATRE ÉTAPES À PEINE, VOUS OBTENEZ UNE VISUALISATION CONVAINCANTE, PARFAITE.

CE QUE REPRÉSENTE CINEMA 4D ARCHITECTURE & INTÉRIEUR :

- ▷ importation directe et sans problème de projets CAO : Vectorworks, Allplan, ArchiCAD, DXF/DWG, 3DS, etc.
- ▷ vastes bibliothèques d'objets, figurants, matériaux et textures : notamment plus de 50 styles de dessin, 300 meubles et 450 matériaux
- ▷ gestion simple des bibliothèques
- ▷ outils propres à un secteur d'activité
- ▷ visualisations photo-réalistes ou tracées à la main
- ▷ modélisation et insertion organiques dans un projet CAO
- ▷ mises à jour intelligentes de visualisations
- ▷ nombreux outils d'animation : explorer notamment en virtuel un projet grâce à Virtual Walkthrough et Flyover..
- ▷ images panoramiques à 360° d'un projet



L'environnement de travail est conçu de manière intelligible pour l'architecte. Tous les outils et matériaux de création de visualisations et animations de projets architecturaux sont à portée de main.

DES MILLIERS D'OBJETS, FIGURANTS, MATÉRIAUX ET TEXTURES

Dans les bibliothèques 3D, vous trouvez des figurants 3D prêts à l'emploi, des meubles design, des cuisines, des chambres à coucher, des appareils électriques, des véhicules, des luminaires, des meubles de jardin et de rue, des plantes, des salles de bain, des divans, des attributs de sport, et des centaines de matériaux tels que pierre, herbe, eau, métal, verre, béton, revêtement de mur, de sol et de toiture, carrelages, bois, etc.

Vous déplacez immédiatement dans votre projet les objets, figurants et matériaux à partir des bibliothèques. Par conséquent, vous ne devez pas acheter d'autres bibliothèques.

LA VISUALISATION PARFAITE EN QUATRE ÉTAPES

Étape 1 : Importez votre projet CAO dans CINEMA 4D
Étape 2 : La bibliothèque de matériaux, objets et figurants apparaît à côté du dessin. Faites-la glisser vers l'objet.
Étape 3 : Placez les sources lumineuses et choisissez le point de vue qui donne le mieux pour le projet.
Étape 4 : Appuyez sur Render et le tour est joué.

PARCOUREZ OU SURVOLEZ VOTRE PROJET

Avec les outils Virtual Walkthrough et Fly Over, vous explorez votre projet en vous promenant ou en le survolant. Idéal pour une présentation interactive sur film ou sur Internet.
Et bien qu'une image panoramique à 360° soit impressionnante, il vous suffit de cocher une seule option dans CINEMA 4D pour que le panorama soit prêt.

CE QUE COMPREND CINEMA 4D ARCHITECTURE & INTÉRIEUR :

- ▷ La version de base de CINEMA 4D
- ▷ Le module Advanced Render pour des visualisations ultra-réalistes
- ▷ Le module Sketch et Montrer pour les présentations artistiques
- ▷ plugin d'échange pour CAO (Vectorworks, ArchiCAD, Allplan)
- ▷ Material Exchange Plugin
- ▷ Shift Camera: évite la déformation de perspective
- ▷ interface spécialisée
- ▷ Fly Over - Walkthrough - Panorama



€ 1.500 premier utilisateur
€ 500 mise à jour
A depart de R10.5 "Architecture Edition"
(tous les prix sont hors TVA et frais d'expédition)



NOUVELLE ADRESSE POUR DESIGN EXPRESS PAYS-BAS



DE DORDRECHT À GOUDA

Étant donné que le bureau de Dordrecht est devenu trop petit, nous nous sommes mis à la recherche d'un immeuble plus spacieux et bénéficiant d'une situation centrale. Nous l'avons trouvé à Gouda. La rénovation et la restauration de ce monument national s'avère toutefois ne pas être une mince affaire. Raison pour laquelle Design Express Pays-Bas a déménagé le 1er novembre 2008 dans ses bureaux provisoires, également à Gouda. Nous déménagerons à l'adresse définitive dans le courant de 2009.

L'adresse provisoire est la suivante :

Design Express Gouda
Oosthaven 57
2801 PE Gouda

Vous trouverez un itinéraire ainsi que nos numéros de téléphone et fax sur **www.designexpress.eu**

RESTEZ INFORMÉ & « AU TRAVAIL » NOUVELLE MOUTURE

Restez informé des mises à jour et mises à niveau, des dernières nouveautés relatives à Vectorworks et CINEMA 4D, de l'utilisation au jour le jour de ce logiciel, des conseils et astuces, etc. Vous trouverez tout cela sur nos sites web :

▷ www.vectorworks.be et www.vectorworks.nl
▷ www.cinema4d.be en www.cinema4d.nl
▷ www.designexpress.eu



Le mode d'emploi de Vectorworks – « Au travail » a été entièrement revu et complété pour en faire un manuel prêt à l'emploi de Vectorworks 2009 comptant plus de 200 pages. Idéal pour permettre aux utilisateurs débutants de découvrir rapidement Vectorworks ainsi que pour les conseils et astuces avancés.

CONSEIL : ASSUREZ ET PROTÉGEZ VOS CLÉS ÉLECTRONIQUES (DONGLES)

CLÉ ÉLECTRONIQUE PERDUE = LICENCE PERDUE

Les licences commerciales de Vectorworks sont protégées par une clé USB. Un système très pratique car il vous permet d'utiliser une seule et même licence sur différents ordinateurs. Vous utilisez un desktop au bureau, mais allez chez le client avec un laptop? Dans ce cas, insérez la clé USB dans l'ordinateur que vous voulez utiliser.

Ce système a pour inconvénient que la clé représente votre licence. Si vous perdez votre clé, vous perdez du même coup votre licence. Autrement dit, vous devez acheter une nouvelle licence.

Vous pouvez heureusement prévoir une assurance contre cette perte. Faites reprendre la valeur de la clé (=la valeur de la licence) dans l'assurance électronique.

Il s'agit du même type d'assurance que pour les téléphones portables, les PDA, les laptops, les appareils photo numériques, les desktops, les écrans d'ordinateur et autres appareils électroniques de bureau. Votre courtier en assurances se fera certainement un plaisir de vous fournir tous les renseignements à ce sujet.

CONSEIL : UTILISEZ UNE RALLONGE USB

Lorsque vous utilisez une clé sur un laptop, vous risquez parfois de voir la clé se briser. Pour éviter ce risque, insérez la clé dans une rallonge USB. Ces rallonges sont vendues dans les commerces d'informatiques à des prix très modiques.



Évitez les problèmes et assurez votre clé Vectorworks.